



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## BAB III

### METODOLOGI

#### 3.1. Gambaran Umum

*Kepo Maksimal* merupakan film pendek animasi yang diproduksi oleh tim yang beranggotakan dua orang mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis berperan sebagai *environment design* dan membahas mengenai perancangan set dan properti dalam film. Dalam perancangan ini, penulis membahas satu *environment* yang merupakan tempat utama dalam film yaitu panggung studio.

Penelitian ini menggunakan metodologi kualitatif yang merupakan analisis literatur. Selain itu dalam merancang penulis menggunakan referensi nyata dan animasi untuk observasi visual.

##### 3.1.1. Sinopsis

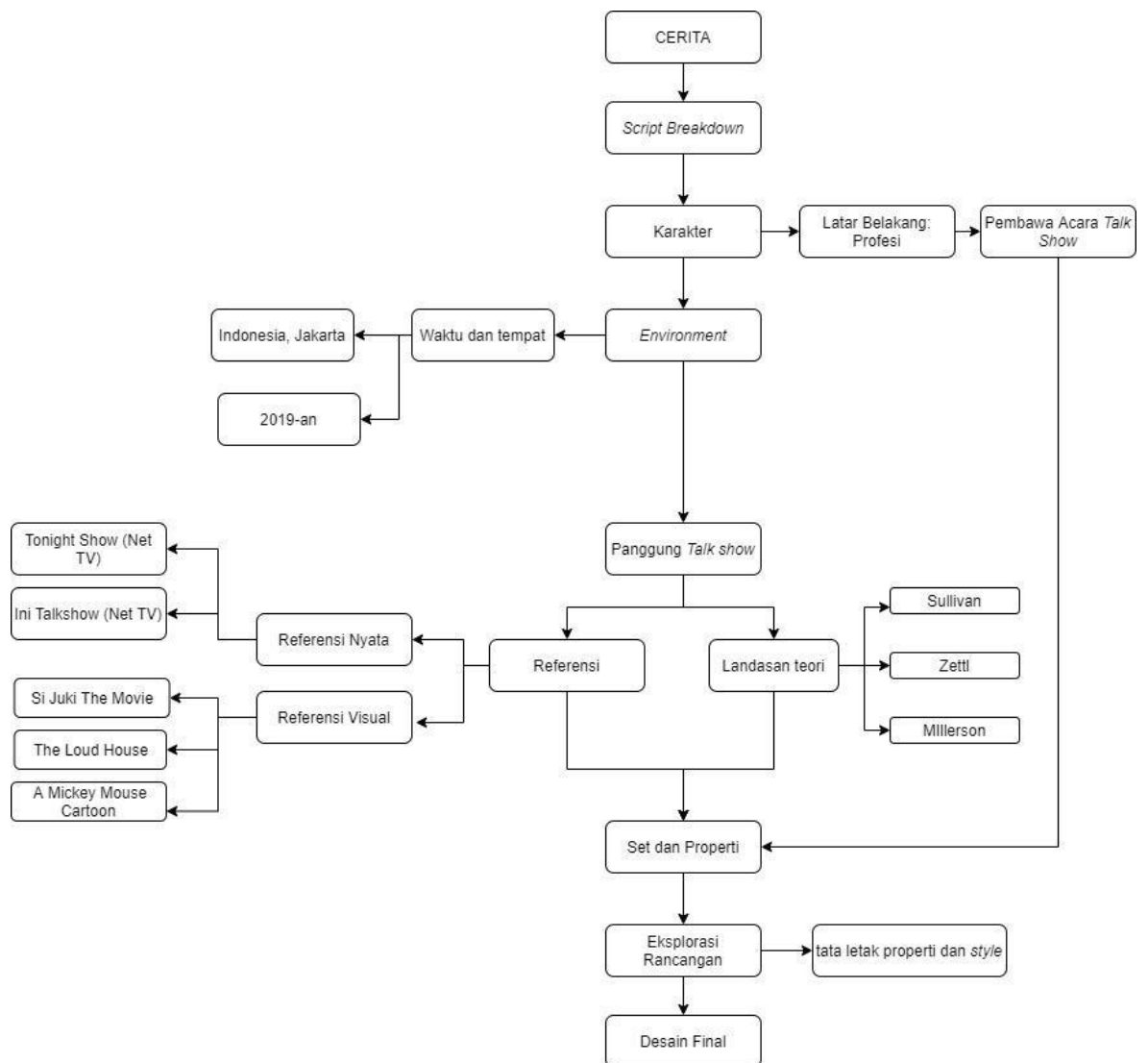
*Kepo Maksimal* adalah program *talk show* malam hari dari stasiun TV Red Show yang dikemas secara santai membahas isu yang sedang beredar di masyarakat. Dipandu oleh pembawa acara terkenal **Daniel Putra** akan memberikan informasi dan hiburan di malam hari. Tayang setiap malam, Daniel Putra akan menjamu tamu *talk show* sesuai dengan karakternya yang humoris, cekatan dan selalu tertarik pada hal baru ataupun sedang populer. Pada episode kali ini *Kepo Maksimal* mengundang **Roy** seorang pemuda Indigo yang tengah viral di media sosial karena video menerawangnya. Roy viral karena diperdebatkan netizen tentang benar tidaknya kemampuan menerawangnya. *Talk show* berusaha membuktikan kebenarannya lewat segmen- segmen acara yang telah disiapkan

### **3.1.2. Posisi Penulis**

Dalam produksi film *Kepo Maksimal* penulis berperan sebagai *background artist* dan *editor*. Penulis berperan untuk merancang konsep *environment* namun yang menjadi fokus utama dalam penulisan ini adalah set dan properti.

### **3.2. Tahapan Kerja**

Berikut adalah skema tahapan kerja yang dilakukan oleh penulis untuk merancang set dan properti. Diawali dari ide cerita mengenai konten dan siklus viral di media sosial Indonesia, penulis bersama tim mengembangkan ide mengenai latar belakang cerita dan tokoh dalam film. Kemudian penulis mulai merancang konsep *environment*.



Gambar 3.1. Skema perancangan

(sumber: dokumentasi pribadi)

### 3.3. Pengambilan Data

Penulis mengumpulkan data lewat studi literatur, kemudian diperkuat dengan referensi nyata maupun animasi untuk eksplorasi visual.

### **3.4. Landasan Teori**

Teori yang digunakan penulis untuk merancang adalah teori untuk membuat suasana *environment* dari Karen Sullivan. Teori tersebut kemudian penulis hubungkan dengan teori membuat *scenery* yang tepat dari Herbert Zettl untuk merancang set dan properti untuk panggung studio.

### **3.5. Referensi Nyata**

Dalam proses ini penulis mencari, turun ke lapangan, kemudian mengobservasi panggung *talk show* studio TV untuk dijadikan acuan set dan properti yang akan di rancang. Penulis mengobservasi dua referensi nyata, yaitu dari panggung *Ini Talk show* dan *Tonight show*. Penulis dan tim mendapat kesempatan untuk mengobservasi dengan menjadi penonton dalam *Ini Talkshow* sebuah program *talk show* dari Net. Entertainment yang dipesan online melalui websitenya <https://nonton.netmedia.co.id>.

#### **3.5.1. *Ini Talkshow***

*Ini Talkshow* memiliki setting di sebuah rumah yang diceritakan adalah milik Sule (Entis Sutisna) orang terkaya di kampung tersebut. Konsep rumah ini juga dipilih karena adanya peran keluarga dan masyarakat layaknya kehidupan di suatu rumah, seperti Sule (yang menjadi *host*) merupakan pemilik rumah tersebut, Andre Taulany sebagai *host* 2, Ferry Maryadi sebagai *co- host*, Maya Septha sebagai asisten rumah tangga, Omesh sebagai sepupu Sule, Saswi sebagai Om Sule, Haji Bolot sebagai Kepala RT, dan Yujeng sebagai Hansip. Konten yang dibawakan adalah isu yang sedang populer di masyarakat

dibawakan secara komedi, maka konsep waktu dan tempat panggung ini mengambil setting di dalam rumah Indonesia modern dengan warna cerah.



Gambar 3.2. Panggung *Ini Talkshow*

(sumber: dokumentasi pribadi)

#### 3.5.1.1. *Set dan Properti Ini Talkshow*

Konsep keluarga inilah yang menjadi benang merah untuk membuat set dan properti panggung layaknya ruangan di dalam rumah. *Setting* utama adalah ruang tamu yang diletakkan di tengah panggung, di belakang ruang tamu diletakkan dapur karena ada konsep asisten rumah tangga yang akan datang dan menyuguhkan teh untuk para tamu. Tempat duduk *host* diletakkan berdampingan tempat duduk tamu, namun tetap mengarah kedepan condong ke tamu supaya *host* nyaman berkomunikasi dengan bintang tamu dan juga dapat melihat

kearah kamera. Bintang tamu dikumpulkan di tengah dan di sampingnya terdapat tempat duduk kosong yang dapat digunakan oleh peran lain seperti Pak RT ataupun Asisten Rumah Tangga. Kekurangan dalam *talk show* ini adalah korelasi antara studio yang menyediakan banyak penonton. Penonton tribun kanan kurang mampu melihat jalannya *talk show* dan *host* yang lebih mengarah kepada bintang tamu dan kamera yang berada lebih condong kearah kiri. Hal ini diatasi dengan adanya interaksi *host* dengan penonton seperti bernyanyi, menari, dan *call-back*.

Properti yang digunakan adalah properti untuk ruang tamu dan ruang dapur. Properti di ruang tamu, seperti sofa panjang lengkap dengan bantal, sofa untuk *host*, meja yang di atasnya terdapat toples makanan dan tak lupa foto-foto keluarga dipajang di dinding. Ruang tamu ini terhubung ke dapur terdapat properti rak yang berisi gelas dan piring, set kompor dan kulkas, dan tak lupa gelas berisi teh yang akan dihidangkan kepada bintang tamu. Kemudian penulis menuliskan daftar properti yang terdapat dalam panggung *Ini Talkshow*.

Tabel 3.1. Properti *Ini Talkshow*

No	Nama Barang
1	Meja tengah (berserta toples makanan ringan)
2	Kursi <i>Host</i>
3	Karpet

4	Kursi bintang tamu dan bantal
5	Hiasan dinding (poster dan foto)
6	Tanaman

### 3.5.2. *Tonight Show*

*Tonight show* adalah sebuah program *talk show* malam dari Net *entertainment*. Acara ini dipandu oleh Vincent Rompies dan Deddy Mahendra dibantu oleh Hesti Purwadinata dan Enzy Storia. *Tonight Show* yang memiliki konsep hiburan dan informasi yang berkelas namun tetap memiliki unsur komedi, kemudian mengemas acaranya dengan beberapa segmen seperti tanya jawab, tips, berita, dan *game show*.



Gambar 3.3. Panggung *Tonight Show Net*

(<https://www.youtube.com/watch?v=HPWnuY53ljc&t=14s>)

#### 3.5.2.1. *Set dan Properti Tonight Show*

*Tonight Show* memiliki tujuan memberikan informasi dan hiburan maka set dibagi menjadi beberapa bagian, seperti panggung utama di mana bintang tamu dan *host* akan berbincang, bagian *live band*, dan bagian pembacaan berita serta bagian tengah depan panggung utama



dibuat kosong. Adanya set kosong ini dibuat karena *Tonight Show* sering mengadakan *game* yang membutuhkan tempat kosong yang dapat di set. Meskipun adanya beberapa bagian dalam pembagian panggung, namun bagian-bagian ini dibuat menghadap ke tengah, sehingga set dari jauh berbentuk lingkaran. Pada acara ini tribun penonton dibuat untuk kurang lebih 50 orang, yang diletakkan berhadapan dengan panggung, hal ini memungkinkan penonton lebih menikmati jalannya acara.

Konsep acara yang memungkinkan adanya pergerakan cukup banyak, maka properti yang ada cenderung lebih sedikit, karena apabila ada segmen *game show* maka akan ada properti tambahan. Set dibuat menyerupai ruang kerja di dalam rumah dengan latar waktu jaman kini. Properti di panggung utama hanya terdapat meja dan kursi *host*, kursi bintang tamu, karpet, dan hiasan dinding berupa figura. Kemudian penulis menuliskan daftar properti yang terdapat dalam panggung *Tonight Show*.

Tabel 3.2. Properti *Tonight Show*

No	Nama Barang
1	Meja <i>Host</i> beserta Mug
2	Kursi <i>Host</i>
3	Karpet
4	Kursi bintang tamu dan bantal

5	Figura
6	<i>Backdrop</i> (properti menyerupai perkotaan)

### 3.6. Referensi Visual

Dalam proses ini penulis menentukan gaya gambar yang akan dihasilkan. Penulis memilih dua film yang akan dijadikan referensi kemudian menganalisis komponen visualnya, seperti bentuk, *line art*, dan tekstur. Film tersebut adalah *Si Juki The Movie* (2017), *The Loud House*, dan *Mickey Mouse Cartoon*. Ketiga referensi film ini dipilih karena adanya kesamaan dalam genre cerita yaitu komedi dan cerita berangkat dari kehidupan sehari-hari ataupun *slice of life*.

#### 3.6.1. Si Juki The Movie



Gambar 3.4. Si Juki The Movie

([https://www.youtube.com/watch?v=N\\_ZfSezQTII](https://www.youtube.com/watch?v=N_ZfSezQTII))

*Si Juki The Movie* membuat visual antara tokoh dan *background* yang berbeda. Letak perbedaannya adalah warna *line art*. Untuk menonjolkan tokoh, maka warna *line art* tokoh adalah hitam dan *background* adalah

warna turunan dari benda. *Background* tidak memiliki tekstur tetapi diberikan oleh bantuan *line art*.

### 3.6.2. The Loud House



Gambar 3.5. *The Loud House*

(<https://www.youtube.com/watch?v=oYcSGQ0zmQc>)

*The Loud House* membuat visual antara tokoh dan *background* yang berbeda namun cenderung sama. Letak persamaannya adalah warna *line art* yang cenderung berwarna hitam. Tokoh dan properti yang bergerak akan ber-*line art* hitam sedangkan *background* akan menyerupai hitam. Tekstur yang visualkan tidak banyak, menonjolkan bentuk dari benda. Bayangan dibuat dengan menggunakan garis-garis hitam.

### 3.6.3. A Mickey Mouse Cartoon



*Gambar 3.6. A Mickey Mouse Cartoon*

(<https://www.youtube.com/watch?v=gSL6yoAmG90&t=154s>)

Animasi ini memperlihatkan perbedaan pada karakter dan background dari teksturnya. *Background* dibuat memiliki tekstur, menggunakan *line art* warna turunan dari benda atau sesuai dengan cahaya dan bayangan. *Line art* tidak selalu pas dengan bendanya, beberapa bagian sengaja dibuat lebih bergeser. Tekstur yang visualkan tidak banyak, menonjolkan bentuk dari benda. *Line art* juga tidak selalu utuh, kadang terlihat terhapus yang menjadi bagian dari tekstur itu sendiri.

### 3.7. Proses Perancangan

Setelah menganalisis referensi, observasi visual, mendata daftar properti, dan menuangkan ke dalam script, penulis kemudian melanjutkan ke tahap awal perancangan set dan properti dalam panggung studio *Kepo Maksimal*.

### 3.7.1. *Script Breakdown*

kemudian Daniel mempersilahkan Roy duduk dan meminta penonton bertepuk tangan.

DANIEL PUTRA  
santai, santai, silahkan, Roy  
Kimoch!

Voice Over penonton bertepuk tangan sembari Roy kemudian duduk di warna kuning.

MEDIUM CLOSE UP:

Daniel masih berdiri menyender di depan meja host, sembari menghadap ke arah Roy.

MEDIUM CLOSE UP:

DANIEL PUTRA  
jadi roy ini mengenalkan diri  
sebagai anak Indigo?

roy diam

MEDIUM CLOSE UP:

Daniel melihat ke arah roy dengan memegang cue card

*Gambar 3.7. Script*

(Dokumentasi Pribadi)

*Script Breakdown* berguna untuk melihat interaksi antar tokoh dan alur cerita sehingga dapat memperlihatkan bagaimana peletakan properti di dalam film. Dalam *scene* yang diuraikan lewat *script* di atas menjadi penting untuk memperlihatkan properti di atas meja dalam panggung milik *host*. Visualisasi yang baik dan sesuai berfungsi supaya penonton lebih cepat menangkap cerita terutama waktu dan tempat yang berlaku di dalam film. Panggung ini kemudian didesain untuk membantu penonton memahami karakter Daniel Putra lebih cepat. Setelah mengobservasi panggung studio dari referensi nyata, maka penulis membuat daftar

properti yang akan dimasukan ke dalam set *Kepo Maksimal*. Set ini memberikan suasana di dalam rumah, seperti ruang kerja yang nyaman.

### 3.7.2. Tokoh



Gambar 3.8. Visual Daniel Putra

(Dokumentasi Pribadi)

Dalam merancang set dan properti di panggung, karakter Daniel Putra menjadi salah satu kajian yang akan menentukan bahwa visual panggung adalah milik Daniel. Daniel Putra adalah *host* dalam acara *talk show entertainment Kepo Maksimal*. Daniel adalah pria berusia 36 tahun memiliki kulit kuning langsung dan memakai kacamata. Ia sudah lama berada di dunia *entertainment* hingga akhirnya memiliki program sendiri. Daniel memiliki ketertarikan pada hal baru ataupun yang sedang populer. Ketertarikannya inilah yang membuat ia bertahan di dunia *entertainment*, terutama *talk show*-nya sendiri yang tak jauh dari sesuatu yang populer dan terkini.

Tak hanya itu, Daniel mampu memulai pembicaraan, memiliki jiwa kepemimpinan, jiwa sosial yang tinggi, jujur, ramah, *easy going* dan mudah

beradaptasi. Daniel memiliki keinginan untuk mendapatkan lewat tragedi yang telah direncanakan sebelumnya tanpa diketahui penonton acara *talk show*. Ia memiliki kebutuhan ingin terlihat profesional tanpa melihat adanya *settingan* dalam acaranya. Dengan motif ingin rating talk shownya naik maka ia membuat acara *settingan*. Jelas halangannya adalah rating acara yang bergantung pada penonton. Daniel memiliki kelemahan yaitu mudah terpancing emosi sehingga nama baik acara menjadi taruhannya.

Desain fisiologi Daniel Putra adalah cenderung berbentuk lingkaran dan sudut tumpul. Bentuk ini merupakan cerminan dari sifat Daniel yang tidak stabil, supel, dan ramah. Ia memakai dasi kupu-kupu merah dan warna setelan jas kuning cerah yang mencerminkan sifat humoris. Ia memakai kacamata dan memiliki rambut hitam. Daniel memperhatikan sangat memperhatikan penampilannya, maka ia memiliki rambut rapi yang dibentuk menyerupai jambul. Warna dan bentuk Daniel yang ikonik yang kemudian penulis pinjam dan diterapkan dalam properti, hal ini dilakukan untuk berusaha menampilkan kepemilikan Daniel akan panggungnya. Berikut ini list properti Daniel yang cocok menunjukkan karakteristiknya dan juga diterapkan dalam set sehingga menunjukkan keterkaitan satu sama lain. Ikon ini kemudian diletakkan di dalam set untuk memenuhi fungsi estetika.

Tabel 3.3. Properti Tokoh Daniel Putra

Ikon Daniel	Properti dalam Set
-------------	--------------------

Dasi kupu-kupu merah	Objek dasi kupu-kupu dan penerapan warna merah pada beberapa properti lainnya (objek lukisan, gelas, dan <i>backdrop</i> )
Jambul hitam	Objek jambul hitam (objek lukisan dan <i>backdrop</i> )
Warna kuning setelan jas	penerapan warna kuning pada beberapa properti lainnya (contohnya kursi untuk bintang tamu)
Kacamata	Objek jambul hitam ( <i>backdrop</i> )

### 3.7.3. Eksplorasi

#### 3.7.3.1. Eksplorasi Set

*Kepo Maksimal* memiliki tujuan memberikan informasi dan hiburan, mengangkat isu- isu yang sedang populer maka penulis berusaha membentuk set yang kekinian (jaman sekarang) nyaman untuk *host* dan bintang tamu saling berbincang. *Live band* juga diselipkan untuk menyelingkan salah satu hiburan dalam acara ini. Maka penulis kemudian mempertimbangkan letak set.

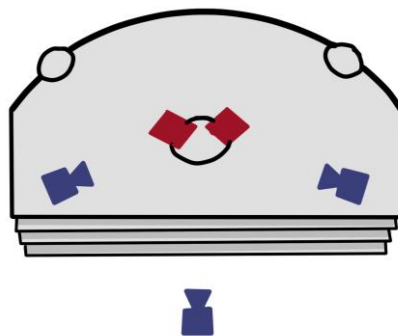


Gambar 3.9. Eksplorasi set fokus tengah

(Dokumentasi Pribadi)



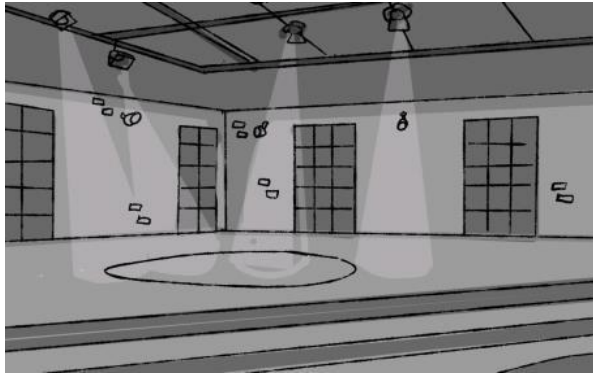
Kemudian penulis melakukan eksplorasi terhadap panggung akan dibuat menyerupai sebuah ruangan yang nyaman untuk berbincang namun tetap sesuai dengan konsep bincang-bincang. Penulis kemudian mencoba set yang berusaha menunjukkan fokus pada bincang-bincang antara bintang tamu dan *host*. Maka dari itu penulis membuat jarak antara dinding *background* dengan kursi bincang-bincang dibuat jauh. Eksplorasi ini dapat terlihat pada *floor plan* berikut.



Gambar 3.10. *Floor Plan* set fokus tengah

(Dokumentasi Pribadi)

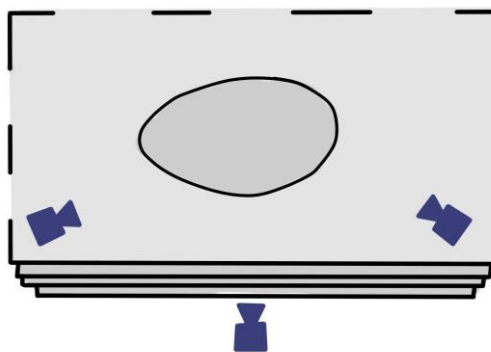
Pada *floor plan* tersebut lebih terlihat jelas set dirancang untuk fokus pada bagian tengah. Set yang dibuat melengkung berusaha menampilkan kesan lebih jauh karena adanya kedalaman. Penempatan kamera yang kemudian akan mempengaruhi hasil *shot* juga disesuaikan. Dari peletakan kamera ini akan terlihat jarak antara karakter dan *background* semakin jauh.



Gambar 3.11. eksplorasi set dekat

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi dengan membuat jarak antar dinding dan kursi bincang lebih dekat. Pada eksplorasi ini penulis berusaha mengerjar kesan kedekatan dan kenyamanan dengan menampilkan set seperti rumah, dimana dinding dibuat dengan batu-bata yang menunjukkan kesan hangat. Pada set ini juga berusaha menunjukkan kesan terbuka dengan menambahkan beberapa jendela. Eksplorasi set dekat ini dapat terlihat pada *floor plan* berikut.



Gambar 3.12. *Floor Plan* set dekat

(Dokumentasi Pribadi)

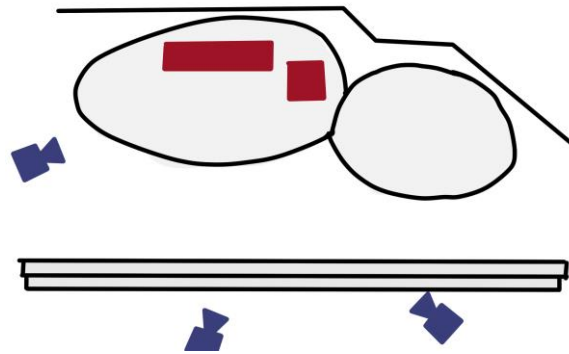
Pada *floor plan* tersebut terlihat set dirancang lebih dekat dengan *background*. Dengan set yang ingin menunjukkan kedekatan maka peletakan kamera juga akan menyesuaikan. Dengan peletakan kamera seperti *floor plan* diatas maka hasil *shot* yang akan dihasilkan juga terlihat lebih penuh dan antara karakter dan *background* akan lebih dekat.



Gambar 3.13. Eksplorasi berdasar referensi

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi dengan membuat berdasarkan referensi *Tonight Show* dimana terdapat set untuk *live music* di sebelah tempat untuk berbincang. Set berusaha menunjukkan tempat berbincang yang hangat dengan dinding yang terbuat dari batu bata. Jarak antara kursi dan dinding dibuat dekat dan letak panggung *talk show* dibuat memiliki platform atau ketinggian. Set ini berusaha menunjukkan peletakan set di dalam studio berdasar kebutuhan yaitu studio yang di dalamnya terdapat panggung *talk show* dan *live music*. Eksplorasi set ini dapat dilihat juga dalam *floor plan* berikut.



Gambar 3.14. *Floor Plan* berdasarkan referensi

(Dokumentasi Pribadi)

*Floor plan* diatas menunjukkan adanya pembagian set berdasarkan kebutuhan, yaitu untuk bincang-bincang dan untuk *live band*. Jarak antara karakter dan *background* dibuat lebih dekat, namun dibuat melengkung. Hal ini terkait guna tata ruang supaya terkesan ruang gerak tidak terlalu bertabrakan dengan properti. Setelah mengeksplorasi *layout* set, penulis kemudian mengeksplorasi konsep set.



Gambar 3.15. eksplorasi konsep ruang tamu tropical

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi konsep set panggung, konsep tamu yang diundang pada acara ini membuat penulis memilih set ruang tamu. Konsep ini kemudian dieksplorasi untuk berusaha mengejar kesan kedekatan dan kehangatan. Kemudian dibuat beberapa opsi, seperti memiliki konsep tropical untuk menciptakan suasana santai dan terbuka, seperti konsep *talk show* yang harus memiliki keterbukaan informasi.



Gambar 3.16. Eksplorasi objek luar ruangan

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian menekankan pada cerita viral yang diangkat yaitu media sosial. Perlambangan media sosial adalah sebuah ruang publik di dunia maya, maka dibuatlah opsi desain environment di luar ruangan, seperti Halte sebagai tempat menunggu. Tempat ini dipilih karena Halte adalah tempat orang dapat datang kemudian mengobrol dengan orang yang bahkan tidak dikenal, ataupun diberi pertanyaan oleh penjaga halte bus. Halte dapat mempertemukan orang yang bahkan tidak dikenal pada satu acara, dan pada akhirnya menjadi satu tujuan. Pada eksplorasi ini

penulis berusaha mengejar konsep keterbukaan dengan mengambil ruang eksterior.



Gambar 3.17. Eksplorasi Halte

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis mencoba merancang panggung dengan tetap mengambil ikon halte namun berusaha menunjukkan halte dengan suasana perkotaan di malam hari. Konsep ini dibuat dengan pertimbangan waktu dan tempat yaitu dengan siluet perkotaan di malam hari.



Gambar 3.18. Eksplorasi Ruang Kerja

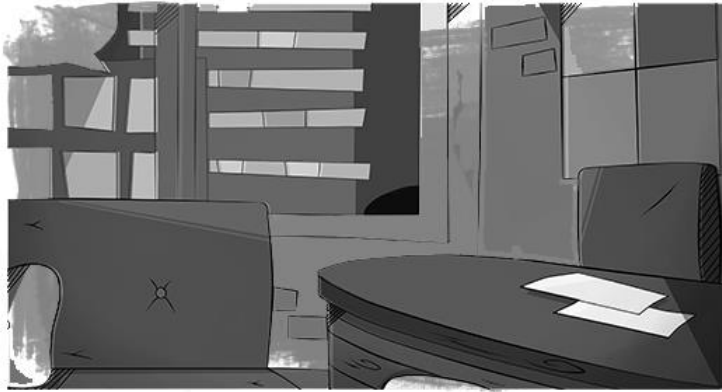
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis merancang konsep yang berusaha menunjukkan ruang kerja yang sederhana. Waktu dan tempatnya adalah perkotaan malam hari maka dibuatlah jendela dengan latar belakang malam hari, tetapi ikon perkotaan dibuat set pieces di panggung. Konsep ini berusaha menunjukkan bahwa ruangan ini dibuat di dalam studio bukan direkam di ruang kerja asli. Kemudian penulis juga mengeksplorasi *style* visual yang berdasar pada kebutuhan kejelasan bentuk benda dan keterkaitan antara *background* dan tokoh yang akan bergerak di dalamnya.



Gambar 3.19. *Background* tidak memakai *line art*  
(Dokumentasi Pribadi)

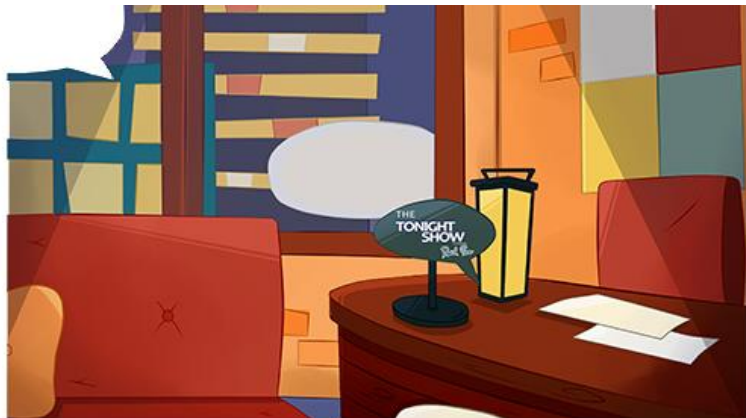
Penulis melakukan eksplorasi berdasarkan referensi visual, pada gambar 3.19 penulis tidak menggunakan *line art* sehingga bentuk benda terlihat dari warna dan saturasi. Pada eksplorasi ini penulis berusaha menunjukkan kontras antara *background* dengan karakter yang memakai *line art*.



Gambar 3.20. *Background* memakai *line art* hitam

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi visual yaitu dengan memakai *line art* warna hitam, Pada eksplorasi ini penulis berusaha menunjukkan penggunaan *line art* warna hitam adalah untuk mempertegas dan memperjelas bentuk benda.



Gambar 3.21. *Background* memakai *line art* warna turunan

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis mengeksplorasi gaya visual dengan tetap memakai *line art* namun dengan warna turunan dari benda. Pada eksplorasi ini penulis berusaha tetap mempertegas bentuk benda namun juga memiliki perbedaan dengan karakter yang bergerak. Warna



turunan benda dipilih karena karakter yang bergerak memiliki *line art* warna hitam.



Gambar 3.22. *Background* memakai *line art* warna turunan dan tekstur  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis mengeksplorasi visual untuk berusaha menunjukkan kontras antara *background* dengan karakter yaitu dengan menggunakan tekstur. Pada *background* penulis menambahkan tekstur yang mana tidak dimiliki oleh karakter. Selain tekstur yang membuat semakin kontras adalah penggunaan *line art* warna turunan benda, yang mana berbeda dengan karakter yang menggunakan *line art* warna hitam.



Gambar 3.23. Eksplorasi Warna Pastel  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi warna dengan menggunakan warna cerah untuk menunjukkan kesan komedi. Warna yang dipilih adalah merah dan oranye namun dibuat dengan warna pastel. Pemilihan warna ini mengacu pada teori warna dari Sullivan yaitu warna merah untuk memberikan kesan hangat dan oranye yang melambangkan semangat. Warna pastel ini dipilih untuk menunjukkan kontras antara warna karakter.



Gambar 3.24. Eksplorasi Warna Dasar Cerah  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi warna *background* dengan menggunakan warna dasar yang cerah untuk menunjukkan kesan bersemangat dan tidak serius. Warna yang dipilih adalah kuning dengan aksen biru. Warna ini dipilih untuk berusaha menunjukkan kesan acara yang dibawakan ringan, dan diambil dari referensi warna *pop art* yang menggunakan warna dasar. Pemilihan warna kuning juga

mengacu pada teori warna dari Sullivan yang melambangkan semangat.



Gambar 3.25. Eksplorasi Warna Acara di Malam Hari

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi visual seperti pada gambar 3.25 yang berusaha menunjukkan set untuk acara di malam hari. Warna biru gelap dipakai untuk membuat kesan malam hari lengkap dengan cahaya dan warna merah dipakai untuk menonjolkan properti yang berlatarbelakang warna biru gelap.



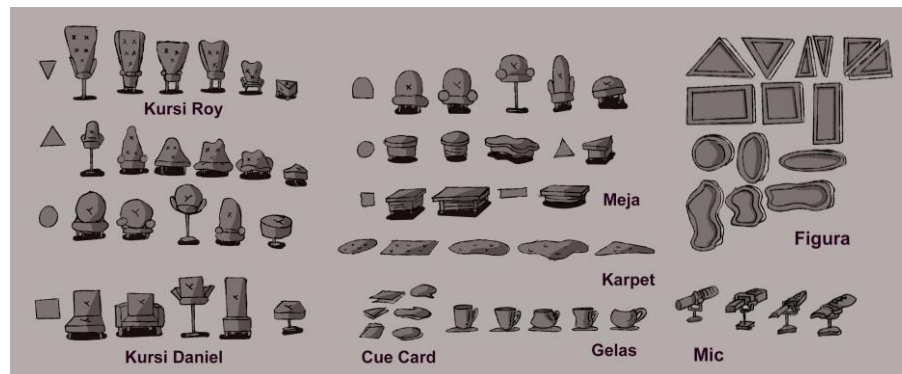
Gambar 3.26. Eksplorasi Warna dari Tokoh Daniel

(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis melakukan eksplorasi warna dengan mengambil warna dari karakter Daniel Putra. Warna tersebut adalah kuning, hitam dan aksen merah, warna ini dipilih berusaha menunjukkan karakter yang memiliki sifat ceria, terbuka, ringan. Pada background ini penulis ingin menunjukkan panggung yang memiliki kepemilikan yaitu Daniel Putra. Penulis juga menambahkan beberapa warna cerah dan kontras yang diambil dari referensi *pop art*. Kemudian penulis juga melakukan eksplorasi warna yang menggambarkan acara ini dan terutama menggambarkan karakter Daniel Putra si pemilik *talk show*.

#### **3.7.3.2. Eksplorasi Properti**

Properti yang sudah di daftar kemudian di eksplorasi mulai dari bentuk dan warnanya. Penulis kemudian mengeksplorasi mulai dari properti yang sangat dekat dengan *host* dan bintang tamu, yaitu kursi, meja, mug, karpet dan figura. Kemudian penulis mencoba mengeksplorasi dari segi bentuk. Bentuk dasar dari Daniel Putra adalah lingkaran, sedangkan bentuk dasar dari bintang tamu adalah segitiga terbalik. Penulis berusaha menunjukkan adanya kontras bentuk dari tokoh dan kursi sehingga bentuk tokoh terlihat lebih menonjol.



Gambar 3.27. Eksplorasi Bentuk Properti

(Dokumentasi Pribadi)

Dengan karakter Daniel Putra yang selalu tertarik pada hal baru dan populer, hal inilah yang membuat penulis mengeksplorasi salah satu aliran seni yang dapat dijadikan opsi untuk semakin mengenalkan sifat Daniel lewat properti di panggung, yaitu *pop art*. Adanya budaya populer yang menjadi objek seni ini kemudian menjadi benang merah bagi karakter Daniel yang meminjam ikon budaya populer (bintang tamu) untuk semakin mempopulerkan dirinya. Sesuai dengan penguraian mengenai teori *Pop art* dari James, aliran tersebut menggunakan ikon dalam budaya populer di masyarakat misalnya buku, produk komersial dan selebritas. Penulis berusaha menunjukkannya pada eksplorasi gambar 3.28.



Gambar 3.28. Eksplorasi Objek Populer

(Dokumentasi Pribadi)

Adanya sikap komedi dari Daniel Putra maka penulis juga mengeksplorasi properti parodi band populer ataupun film. Eksplorasi tersebut dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.29. Eksplorasi Parodi Populer

(Dokumentasi Pribadi)

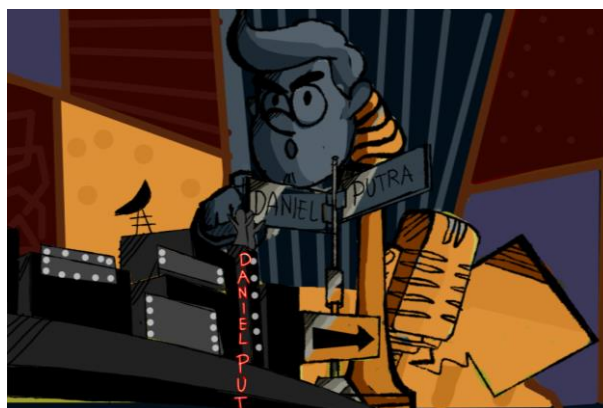
Selain itu penulis juga mengeksplorasi *backdrop* untuk memperlihatkan tempat. Pada *backdrop* ini penulis juga berusaha

menunjukkan Jakarta dengan menaruh ikon Monas berulang dengan warna yang berbeda. Eksplorasi tersebut terlihat pada gambar 3.30



Gambar 3.30. Eksplorasi *Backdrop* berdasar tempat  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis mengeksplorasi dengan ditambah dengan pemahaman dasar *Pop art*. *Backdrop* ini kemudian dipadukan dengan ikon Daniel untuk berusaha menunjukkan Daniel sebagai pemilik panggung dan populer. Eksplorasi tersebut terlihat di gambar 3.31.



Gambar 3.31. Eksplorasi *Backdrop* menambahkan Ikon Daniel  
(Dokumentasi Pribadi)

Kemudian penulis menyamakan warna dalam *backdrop* dengan Daniel, maka penulis menambahkan warna ikonik Daniel yaitu kuning dan merah, tak lupa juga objek tersebut.



Gambar 3.32. Eksplorasi *Backdrop* menyesuaikan warna Daniel  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada *backdrop* dalam gambar 3.32 penulis berusaha menunjukkan adanya keterkaitan antara *backdrop* dan Daniel untuk semakin memperkuat konsep kepemilikan Daniel dengan panggungnya.